Elm Electronic and Computer magazine's review in Persian, published in November 1995
(parsed and machine translated by Google Vision and Translation APIs)

علی بابا و چهل دزد بغداد
Alibaba and forty thieves of Baghdad

اولین بازی کامپیوتری ایرانی
The first Iranian computer game

خدمات کامپیوتری پارسین (کامپیوتر شهرزاد) اقدام به عرضه اولین بازی کامپیوتری به بازار کامپیوتر ایران نموده است.
Parsin Computer Services (Shahrzad Computer) has launched the first computer game in the Iranian computer market.

در این رابطه و به منظور آشنایی شما علاقمندان کامپیوتر و بازیهای کامپیوتری، با آقای رامین ظفر عزیزی طراح این برنامه به گفتگو نشستیم.
In this regard, and in order to acquaint you, fans of computers and computer games, we had a conversation with Mr. Ramin Zafar Azizi, the designer of this program.

قبلاز هر چیز لطفا خود را معرفی کرده و در مورد بازی کامپیوتری علی بابا و چهل دزد بغداد ، و تاریخ ساخت آن توضیحاتی ارائه نمائید.
First of all, please introduce yourself and explain about the computer game Alibaba and the Forty Thieves of Baghdad, and its construction date.

به نام خدا.
In the name of Allah.

اینجانب رامین ظفر عزیزی هستم ، فارغ التحصیل رشته گرافیک و تقریبا ۲۹ سال دارم .
My name is Ramin Zafar Azizi, I graduated in graphics and I am almost 29 years old.

بطور جنبیحدودششسالاستکهبه برنامهنویسیکامپیوترمشغول هستم.
I have been working on computer programming for about six years.

پنج سال به برنامه نویسی با بیسیک و حدود ده ماه نیز به زبان ماشین پرداخته و کوشش کردهام تا از تلفیق این دو زبان به نحو احسن در برنامه هایم استفاده نمایم.
I have been programming with BASIC for five years and for about ten months I have tried machine language and I have tried to use the combination of these two languages effectively in my programs.

حدود یک سال قبل تصمیم گرفتم یک بازی کامپیوتری با کیفیتی قابل قبول بنویسم و برای این کار از سوژه علی بابا و چهل دزد بغداد استفاده کردم و با تغییرات و ویرایش کلی بر روی آن کار را آغاز کردم .
About a year ago, I decided to write a computer game with acceptable quality, and for this purpose, I used the subject of Alibaba and the Forty Thieves of Baghdad, and I started working on it with general changes and editing.

دلیل شما برای انتخاب این سوژه و بطور کلی اهداف شما از پرداختن به یک بازی کامپیوتری چه بود ؟
What was your reason for choosing this subject and in general your goals of playing a computer game?

به واسطه ارائه خدمات نرم افزاری ، متوجه تهاجم آشکاری بودم که از طریق بازیهای کامپیوتری به این کشور می شد.
Through the provision of software services, I noticed a clear invasion of the country through computer games.

از طرفی بخوبی می دانستم که بازیهای کامپیوتری یکی از اعضاء نیرومند برنامه های کامپیوتری بوده و با ایجاد هیجانات، زیبائیها و بطور کلی کشش های واقعی و یا کاذب، براحتی جوانان را مجذوب خود می نماید، و نویسندگان این بازیها از طریق هیجانات موجود در بازی آنچه را که در ذهن دارند به ببینند، خود القا می کنند که با توجه به مضمون بسیاری از آنها، واقعا برای من ناراحت کننده بود.
On the other hand, I knew very well that computer games are one of the strongest members of computer programs and easily attract young people by creating emotions, beauties and generally real or false attractions, and the authors of these games through the excitement in the game What they have in mind to see, they induce themselves, which, given the content of many of them, was really upsetting to me.

فرهنگ موجود در این بازیها کاملا با آنچه ما می شناسیم غریبه است و این بیگانگی چه در موضوع و چه در طرحها و حتی در زبان ارتباطی بازیها مشهود می باشد.
The culture in these games is completely foreign to what we know, and this alienation is evident both in the subject and in the design and even in the communication language of the games.

من در پی آن بودم تا یک بازی کامپیوتری با محتوای شرقی و زبان فارسی بنویسم .
I was looking to write a computer game with Oriental content and Persian language.

اهداف اصلی من از اینکار مواردی بودن است چون - گشودن راهی زیبا و متنوع که سرشار از قابلیتهای برنامه نویسی و همچنین هنری است.
My main goals are to be something like - to open a beautiful and diverse way that is full of programming as well as artistic capabilities.

اگر خوب دقت کنیم ، می بینیم که بین یک بازی کامپیوتری و یک فیلم سینمایی شباهتهای زیادی است در هر دوی اینها سناریو و داستان وجود دارد.
If we take a good look, we see that there are many similarities between a computer game and a movie. In both of these, there are scenarios and stories.

همانگونه که در یک فیلم نورپردازی وجود دارد ، در یک بازی کامپیوتری نیز انتخاب سایه روشن ، نور و رنگ اهمیت بسیار دارد.
Just as there is lighting in a movie, so in a computer game the choice of light shade, light and color is very important.

ترکیب بندی و اجزاء آن نیز در هر دوی اینها وجود دارد.
Its composition and components are also present in both of them.

اگر در یک فیلم سینمایی هنرپیشگی و مسائل مربوط مطرح است ، در یک بازی کامپیوتری نیز حرکات شخصیتها و افراد و نقاشی متحرک وجود دارد.
If in a movie there is acting and related issues, in a computer game there are movements of characters and people and animated painting.

همچنین می توان از گریم و طراحی لباس و صحنه و موسیقی ، افکتهای صوتی ، توالی صحنه ها و مراحل ، تیتراژ متن ، میان پرده ها و طراحی زمینه ها در یک فیلم و همچنین یک بازی کامپیوتری نام برد.
We can also mention makeup and costume design and music, sound effects, sequence of scenes and stages, text titration, interludes and background design in a movie as well as a computer game.

همینطور در یک بازی کامپیوتری ، برنامه نویس باید از تخصص خود در پشت صحنه برای دمیدن روح در این مجموعه استفاده نماید.
Also in a computer game, the programmer must use his behind-the-scenes expertise to breathe life into the series.

تمامی اینها مجموعه بسیار متنوع و وسیعی را بوجود می آورند که افق آن بی نهایت گسترده است و دارای ابعاد بسیار جالبی هم برای برنامه نویسان و هم هنرمندان می باشد.
All of this creates a very diverse and extensive collection whose horizons are extremely wide and have very interesting dimensions for both programmers and artists.

ایجاد تفریحات سالم ، بدور از ابتذال موجود در بسیاری از سرگرمی های مشابه در قالب بازیهای کامپیوتری ، به عنوان یکی از مطرح ترین شاخه های کامپیوتری در جهان.
Creating healthy entertainment, away from the vulgarity of many similar entertainments in the form of computer games, as one of the most prominent branches of computer in the world.

ما چه بخواهیم و چه نخواهیم همانند امواج بسیاری از رسانه های گروهی که با پشتیبانی تکنیک و تخصص وارد کشور ما می شوند هستیم.
Whether we like it or not, we are like the waves of many mass media that enter our country with the support of technique and expertise.

به نظر من قرار دادن سد جلوی این هجوم گسترده صحیح نبوده و نتیجه ای عکس دارد.
In my opinion, placing a barrier in front of this massive attack is not correct and has the opposite result.

ولی راه درست استفاده از پشتوانه های بسیار غنی فرهنگی و ادبیات ملی و شرقی ماست که کاملا با آن مأنوس هستیم.
But the right way is to use the very rich cultural backgrounds and national and oriental literature that we are completely familiar with.

البته من ادعا نمیکنم که در این بازی آنطور که باید به فرهنگ ملی یا شرقی پرداخته ام.
Of course, I do not claim to have dealt with national or Eastern culture properly in this game.

هر آنچه هدف من جز این نبوده است ولی به هر حال اولین گامها در این راه برداشته شده است.
My goal has been nothing but this, but the first steps in this direction have been taken anyway.

ایجاد رقابتی سازنده چه در عرصه هنر و چه در صحنه کامپیوتر ، که انشاءا ... باعث شکوفایی استعدادها و ظهور خلاقیتهای فراوان خواهد شد.
Creating a constructive competition both in the field of art and in the field of computers, which will lead to the flourishing of talents and the emergence of many creations.

رقابتی بزرگ نه فقط در ایران ، بلکه در سطح جهانی برای نمایاندن فرهنگ پر بار این مرز و بوم به همگان و همچنین حضور در صحنه رقابت های بین المللی در این رشته.
A great competition not only in Iran, but also globally to show the rich culture of this region to everyone and also to participate in the international competition in this field.

لطفا کمی از خود بازی و مراحل آن بگوئید.
Please tell us a little about the game itself and its steps.

بازی علی بابا و چهل دزد بغداد دارای مضمون فکری و معمائی در هر مرحله خود ، به همراه چاشنی ماجرا می باشد.
The game of Alibaba and the Forty Thieves of Baghdad has an intellectual and enigmatic theme in each of its stages, along with the spice of the story.

در ابتدای بازی و در طی یک نمایش طولانی علی بابا و دهکده او معرفی می شود.
Alibaba and his village are introduced at the beginning of the game and during a long show.

همچنین از راهزنانی صحبت می شود که گهگاه به آنجا حمله کرده و به مردم آزار می رساندند.
There is also talk of bandits who occasionally attacked and harassed people.

الماسی گرانبها در دهکده موجود است تا اینکه روزی در اثر جادوی جادوگر پیری که برای رئیس راهزنان کار می کرد ، الماس فوق ناپدید می شود.
There is a precious diamond in the village until one day the diamond disappears due to the magic of an old wizard who worked for the bandit chief.

پس از مدتی روزی علی بابا بطور تصادفی محل اختفای راهزنان را در داخل یک غار پیدا می کند و ... بازی از همینجا آغاز می گردد.
After a while, one day, Alibaba accidentally finds the hideout of the bandits inside a cave, and ... the game starts from here.

در هر مرحله از بازی معما با معماهایی برای حل شدن وجود دارد که برخی ساده تر و برخی بسیار پیچیده اند.
At each stage of the game there is a puzzle with puzzles to solve, some simple and some very complex.

همچنین در نقاط مختلف غار تله ها و تیرهای زهرآگین و نگهبانان طلسم شده ، در کمین بازیکن هستند.
Also in different parts of the cave, poison traps and arrows and enchanted guards are lurking in the player.

بین هر دو مرحله بازی یک قطعه نمایشی وجود دارد که شاید بارزترین زمینه جذابیت این بازی در همین میان پرده های آن هست.
There is a play between the two stages of the game, which is perhaps the most obvious aspect of the game's appeal between its screens.

در پایان بازی نیز یک نمایش زیبا وجود دارد.
At the end of the game there is a beautiful show.

بازی فوق مجموعة دارای پنج مرحله می باشد و برای اجرا به یک کامپیوتر شخصی با پردازنده ۳۸۶ با بالاتر و حداقل ۵۸۰ کیلوبایت حافظه و کارت گرافیکی VGA نیاز دارد صحبت از نمایشات بازی شد.
The game has five stages and requires a personal computer with a 386 processor with higher and at least 580 KB of memory and a VGA graphics card to run.

لطفا کمی در مورد بخش هنری بازی توضیح دهید.
Please explain a bit about the art part of the game.

اس تصویر سازی ، نقاشی ، انتخاب رنگ و تصاویر متحرک موجود در بازی فوق ، تماما توسط خانم فرخزاد موسایی انجاممجموعة در بازی فوق بیش از ۱۴۰ تصویر ثابت و متحرک اعم از زمینه و یا شخصیت ها بکار رفته و جالب اینکه خانم موسایی برای تهیه تصاویر بازی فقط از قوه تخیل خود الهام گرفته اند.
Illustration, painting, color selection and animation in the above game, all done by Ms. Farrokhzad Mousaei. They are only inspired by their imagination.

ا برای تصویر سازی و امور مربوط به تصویر متحرک در بازی فوق از چه برنامه و ابزاری استفاده شده است ؟
What program and tools have been used for illustration and animation related issues in the above game?

برای آنکه نتیجه کار فقط به مهارت و تجربة نقاش و هنرمند متکی باشد ، از ساده ترین وسایل و برنامه ها استفاده شده است.
The simplest tools and programs have been used to make the result depend only on the skills and experience of the painter and artist.

استفاده شده و ابزار کار هم فقط یک موش Delux Paint تقریبا برای کلیه امور تصویر سازی و نقاشی بازی فوق از برنامه کامپیوتری بوده است.
Delux Paint program was used for almost all the illustration and painting of the above game, and the tool was only a computer mouse.

از طرفی این اولین تجربه خانم موسایی در زمینه کار روی کامپیوتر بوده است.
On the other hand, this was Ms. Mousaei's first experience working on a computer.

و در انتها اگر پیامی برای علاقه مندان به این رشته فنی ، مهندسی دارید لطفا آن را بیان کنید.
And finally, if you have a message for those interested in this technical field of engineering, please express it.

برای تمام عزیزانی که در جهت رشد و شکوفایی و سربلندی فرهنگ و دانش در این مرز و بوم کوشش می کنند ، آرزوی موفقیت دارم.
I wish success to all the loved ones who strive for the growth, prosperity and pride of culture and knowledge in this region.

به امید ادامه این راه نوپا ، توسط تمامی متخصصین دلسوز.
Hoping to continue this fledgling path, by all compassionate professionals.